

TUGAS AKHIR

PUSAT PERMAINAN DAN HIBURAN DI SURABAYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Teknik (S-1)

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR



Diajukan oleh :

MISBAHUL ANAM

0651010057

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2011

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur ditujukan kehadirat Allah SWT, yang mana atas rahmat dan ridho-Nya, sehingga penyusunan Proposal Tugas Akhir yang berjudul “Pusat Permainan dan Hiburan Di Surabaya” ini dapat terselesaikan dengan baik, untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S-1) Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur di Surabaya.

Bersama ini penyusun juga mengucapkan terimakasih kepada:

1. Terima Kasih Atas Rahmat dan Ridho Allah SWT yang mengijinkan saya untuk lulus dan bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan tegar, tabah, dan sabar sampai memberikan yang terbaik.
2. Ibu dan Keluarga tercinta yang memberikan dukungan do`a, support, kasih sayangnya sampai mendapatkan gelar Sarjanah dalam Bidang Arsitektur.
3. Ir. Nanik Ratni Jar, M. kes. Selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan (FTSP), Universitas Pembangunan Nasional (UPN), Jawa Timur.
4. Dr.Ir. Pancawati Dewi, MT. selaku Ketua Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan (FTSP), Universitas Pembangunan Nasional (UPN), Jawa Timur.
5. Ir. Eva Elviana, MT. dan Dyan Agustin ST, MT. selaku Ketua Lab Studio Tugas Akhir.
6. Ir. Lily Syahrial, MT. Selaku dosen pembimbing utama, terima kasih banyak atas bimbingannya.
7. Heru Subiyantoro ST, MT. Selaku Dosen Pembimbing pendamping. Terima kasih banyak atas bimbingannya.
8. Ir. Sri Suryani Y. W., MT. Ir. Syaifuddin Zuhri, MT. dan Ir. Pancawati Dewi, MT. Selaku Dosen Penguji. Terima Kasih atas Semua kritik dan sarannya.
9. Dan segenap Dosen Jurusan Teknik Arsitektur UPN Surabaya atas segala bimbingan ilmu dan bantuannya selama proses Tugas Akhir hingga selesainya laporan ini.

10. Harapan Bangsa Arsitektur, sebagai kantor pertama yang saya dirikan bersama sahabat-sahabat terbaik saya. Antara lain : Dani Darusman, M.Ardiansyah, Dheniar Hervan Sakti, Tri Wahyu Laksono, Dian Prasetyo, dan Nalindra Prima. Sebagai pelindung, support biaya, dan tempat terwujudnya mimpi kita bersama. Semoga kelak akan menjadi kantor yang besar dan benar-benar menjadi Harapan Bangsa Indonesia sesungguhnya yang menciptakan pemuda-pemuda yang kreatif, inovatif, bertanggung jawab, dan selalu
11. Terima Kasih kepada teman-teman saya mahasiswa arsitektur angkatan 2005 dan 2006. Khususnya kepada Dani Darusman, M.Ardiansyah, Dheniar Hervan Sakti, Tri Wahyu Laksono, Dian Prasetyo, Bayu Wira, Nahrul Huda, Lukman Hakim, M. Sa`dun, Lusy Larasati, Nalindra Prima, Terima kasih banyak atas bantuan dan do`anya, kalian adalah sahabat-sahabat terbaikKu.
12. Buat anak 2005 dan 2007 yang masih menghadapi Tugas Akhir tetap Semangat, jangan mudah menyerah, saya yakin kalian mampu menghadapi masa-masa sulit ini dengan usaha kerja keras dan do`a. Saya ucapkan juga Terima Kasih banyak atas support dan kerjasamanya.
13. Dan tidak lupa terima kasih banyak kepada seluruh perangkat kampus.
14. Teman-teman angkatan 2005, 2006, 2007, 2008, 2009.
15. Dan semua pihak yang telah membantu dalam pengerjaan Proposal Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih dan mohon maaf sebesar-besarnya jika terdapat banyak kesalahan baik yang disengaja maupun tidak dalam penyusunan proposal tugas akhir ini. Semoga Proposal Tugas Akhir ini bisa bermanfaat bagi semua pihak, dan bisa didapatkan hasil yang maksimal nantinya.

Surabaya, 14 Desember 2011

Penyusun

PUSAT PERMAINAN DAN HIBURAN DI SURABAYA

Misbahul Anam

0651010057

ABSTRAKSI

Latar belakang terwujudnya Pusat Permainan dan Hiburan ini adalah Tingginya pertumbuhan penduduk yang menjadikan Surabaya sebagai kota yang sibuk akan aktifitasnya. Hal inilah yang nantinya memacu tingkat kejenuhan akan rutinitas suatu pekerjaan. Dan makin banyaknya pengunjung yang datang ke tempat-tempat hiburan yang ada di Surabaya, baik yang bersifat fasilitas utama maupun sebagai fasilitas penunjang di tempat pusat perbelanjaan seperti Gamezone, Timezone, stingers, dan lain-lain.

Pusat Permainan dan Hiburan Di Surabaya ini mempunyai arti Sebuah tempat pusat hiburan, yang menyediakan berbagai fasilitas dan pelayanan yang berhubungan dengan permainan yang cocok untuk berbagai lapisan masyarakat, khususnya yang terletak di kota Surabaya.

Lokasi Perancangan Pusat Permainan dan Hiburan Di Surabaya berada di Surabaya Pusat tepatnya pada jantung kota Surabaya yakni di jalan Tunjungan, dimana masih dalam lingkup kawasan terlindung dan masih terdapat lahan yang belum dimanfaatkan dengan lokasi yang sangat strategis. Selain itu jugadekat dengan pusat perbelanjaan, sehingga perancangan pada nantinya diharapkan menjadi landmark pada kawasan tersebut.

Tema dari perancangan Pusat Permainan dan Hiburan di Surabaya ini yaitu Rubik dengan menggunakan konsep Tangible Metaphor. Tema rubik yang dipakai ini diharapkan menjadi inovasi terbaru dalam sebuah perancangan karya arsitektur khususnya pada sebuah tempat pusat permainan dan hiburan sehingga dapat mencerminkan ekspresi spirit game nampak pada fasad dan interior dimana yang menjadi identitas dari tempat pusat permainan ini dimana penerapannya diciptakan melalui beberapa pendekatan tentang tema dan konsep yang dipakai.

Kata Kunci : Pusat Permainan dan Hiburan Di Surabaya, Lokasi Jl.Tunjungan. Tema Rubik dengan Konsep “Tangible Metaphor”..

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAKSI.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR DIAGRAM.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan Perancangan.....	7
1.3. Batasan dan Asumsi.....	8
1.4. Tahapan Perancangan.....	9
1.5. Sistematika Laporan.....	12
BAB II TINJAUAN OBYEK PERANCANGAN	
2.1. Tinjauan Umum Perancangan	
2.1.1. Pengertian Judul Proyek Tugas Akhir.....	13
2.1.2. Studi Literatur.....	14
2.1.3. Standarisasi Perangkat Game.....	19
2.1.4. Study Kasus.....	22
2.1.5. Persyaratan Pokok Proyek.....	32
2.2. Tinjauan Khusus	
2.2.1. Lingkup Pelayanan.....	33
2.2.2. Aktifitas dan Kebutuhan Ruang.....	33
2.2.3. Pengelompokkan Ruang.....	35
2.2.4. Perhitungan Luas Ruang.....	36
BAB III TINJAUAN LOKASI PERANCANGAN	
3.1. Latar Belakang Pemilihan Lokasi.....	42
3.2. Penetapan Lokasi	46

3.3.	Kondisi Fisik Lokasi	
3.3.1.	Eksisting Site.....	47
3.3.2.	Aksesibilitas.....	49
3.3.3.	Potensi Lingkungan.....	50
3.3.4.	Infrastruktur Kota.....	52
3.3.5.	Peraturan Bangunan Setempat.....	54

BAB IV ANALISA PERANCANGAN

4. 1	Analisa Site	
4.1.1.	Analisa Aksesibilitas.....	55
4.1.2.	Analisa Iklim.....	57
4.1.3.	Analisa Lingkungan Sekitar.....	58
4. 2.	Analisa Ruang	
4.2.1.	Organisasi Ruang.....	59
4.2.2.	Hubungan Ruang dan Sirkulasi.....	63
4.2.3.	Diagram Abstrak.....	66
4.3.	Analisa Bentuk dan Tampilan	
4.3.1.	Analisa Bentuk.....	66
4.3.2.	Bentuk Tampilan.....	67
4.4.	Tema dan Konsep Rancangan.....	68

BAB V KONSEP PERANCANGAN

5. 1.	Tema Perancangan.....	71
5. 2.	Metode Perancangan.....	73
5. 3.	Pendekatan Teori Perancangan	
5.3.1.	Teori Metafora.....	74
5.3.2.	Teori Metafora Menurut Anthony C. Antoniades.....	75
5. 4.	Konsep Tapak	
5.4.1.	Konsep Zoning.....	77
5.4.2.	Konsep Ruang Luar.....	78
5. 5.	Konsep Orientasi Massa Bangunan.....	79
5. 6.	Konsep Bentuk dan Fasad	
5.6.1.	Konsep Bentuk.....	81
5.6.2.	Konsep Fasad.....	82

5. 7.	Konsep Ruang Dalam.....	83
5. 8.	Konsep Struktur.....	83
5. 8.	Konsep Mekanikal Elektrikal.....	84

BAB VI APLIKASI PERANCANGAN

6. 1.	Aplikasi Tapak	
	6.1.1. Aplkasi Zoning.....	87
	6.1.2. Aplikasi Ruang Luar.....	88
6. 2.	Aplikasi Orientasi Massa Bangunan.....	88
6. 3.	Aplikasi Bentuk dan Fasad	
	6.3.1. Aplikasi Bentuk.....	90
	6.3.2. Aplikasi Fasad.....	91
6. 4.	Aplikasi Ruang Dalam.....	91
	Penutup.....	92
	Daftar Pusaka.....	93
	Lampiran	

DAFTAR GAMBAR

• Gambar 2.1. Permainan Ketangkasan “Racing”	19
• Gambar 2. 2. Permainan Ketangkasan “Sport”	19
• Gambar 2. 3. Permainan Ketangkasan “Sport”	19
• Gambar 2. 4. Permainan Ketangkasan “Sport”	19
• Gambar 2. 5. Permainan Ketangkasan “Racing”	20
• Gambar 2. 6. Permainan Ketangkasan “Dance”	20
• Gambar 2. 7. Permainan Ketangkasan “Flipper”	20
• Gambar 2. 8. Permainan Ketangkasan “Action”	20
• Gambar 2. 9. Standarisasi “simulator”	20
• Gambar 2. 10. Standarisasi “Video game”	21
• Gambar 2. 11. Standarisasi “Playground anak”	21
• Gambar 2. 12. Permainan “Playgound” di Delta Plaza	21
• Gambar 2. 13. Permainan “Bom-bom Car”	22
• Gambar 2. 14. Permainan “Carousel”	22
• Gambar 2. 15. Permainan “Samba”	22
• Gambar 2. 16. Permainan “kicir-kicir”	22
• Gambar 2. 19. Tampak Depan Akihabara Game Centre	22
• Gambar 2. 20. Interior Multiplayer Games	23
• Gambar 2. 21. Interior Games Center Area	23
• Gambar 2. 22. Gambar Counter/Retail Shop	23
• Gambar 2. 23. Tampak Depan Akihabara Game Centre	24
• Gambar 2. 24. Tampak Bird View Trans Studi Makassar	24
• Gambar 2. 25. Fasilitas Permainan di Trans Studi Makassar	24
• Gambar 2. 26. Interior Theme Park Trans Studio Makassar	26
• Gambar 2. 27. Tampak Depan Delta Plaza	26
• Gambar 2. 28. Counter/Retail shop di Delta Plaza	27
• Gambar 2. 29. Area Game Center	28
• Gambar 2. 30. Area Game Center	29
• Gambar 2. 31. Akses Menuju Lantai 2	29

• Gambar 2. 32 Area Game Center.....	29
• Gambar 2. 33 Area Game Center.....	29
• Gambar 2. 34 Tampilan interior.....	30
• Gambar 2. 35 Tampilan Eksterior Bangunan.....	30
• Gambar 2. 36 Tampilan Eksterior Bangunan.....	30
• Gambar 3. 1. Lokasi Site Jl. Abdul Wahab Siamin.....	45
• Gambar 3. 2. Lokasi Site Jl. Tunjungan (Surabaya Pusat).....	45
• Gambar 3. 3. Lokasi Site Jl. Tunjungan (Surabaya Pusat).....	46
• Gambar 3. 4. Batas-batas Site Jl. Tunjungan (Surabaya Pusat).....	47
• Gambar 3. 5. Kondisi Fisik Lokasi Jl. Tunjungan	48
• Gambar 3. 6. Aksesibilitas.....	49
• Gambar 3. 7. Kondisi Jalan Raya	52
• Gambar 3. 8. Saluran Riol Kota	52
• Gambar 3. 9. Jaringan Listrik	53
• Gambar 3. 10. Jaringan Telekomunikasi	53
• Gambar 4. 1. Analisa Kepadatan dan Penentuan Main Entrance.....	46
• Gambar 4. 2. Analisa Mengatasi Kebisingan.....	47
• Gambar 4. 3. Analisa Orientasi Matahari	58
• Gambar 4. 4. Sketsa Analisa Kebisingan.....	58
• Gambar 4. 5. Diagram Abstrak	66
• Gambar 4. 6. Analisa Bentuk	67
• Gambar 4. 7. Konsep Tatahan Massa.....	68
• Gambar 4. 7. Sketsa 3d Perancangan.....	68
• Gambar 5. 1. Metafora Abstrak.....	75
• Gambar 5. 2. Metafora Konkrit	76
• Gambar 5. 3. Metafora Kombinasi	76
• Gambar 5. 4. Konsep Zoning	77
• Gambar 5. 5. Konsep Ruang Luar	78
• Gambar 5. 6. Konsep Orientasi Massa Bangunan	79
• Gambar 5. 7. Konsep Entrance	80
• Gambar 5. 8. Konsep Bentuk	81

• Gambar 5. 9. Penjelasan Transformasi Bentuk	82
• Gambar 5. 10. Konsep Fasad	82
• Gambar 5. 11. Konsep Ruang Dalam.....	83
• Gambar 5. 12. Konsep Struktur.....	84
• Gambar 6. 1. Aplikasi Zonning	87
• Gambar 6. 2. Aplikasi Entrance	88
• Gambar 6. 3. Aplikasi Orientasi Massa Bangunan	89
• Gambar 6. 4. Penyelsaian Entrance	88
• Gambar 6. 5. Aplikasi Bentuk	90
• Gambar 6. 6. Aplikasi Fasad	91
• Gambar 6. 7. Aplikasi Ruang Dalam.....	91

DAFTAR TABEL

• Tabel 1.1. Data Statistik Penduduk Surabaya Tahun 2000-2008.....	2
• Tabel 1.2. Data Banyak Kelahiran Surabaya Tahun 2001-2006.....	2
• Table 1. 3. Data Pengunjung ke Taman Hiburan di Surabaya.....	3
• Table 1. 4. Data Peminat Game Center di Surabaya.....	3
• Table 1. 5. Data Tempat dan Jenis Permainan yang ada di Surabaya.....	4
• Tabel 2.1. Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	33
• Table 2. 2. Pengelompokkan Ruang.....	35
• Tabel 2.3. Perhitungan Luasan Ruang.....	36
• Tabel 3.1. Kelayakan Wilayah.....	43
• Tabel 3.2. Pertimbangan Lokasi.....	44

DAFTAR DIAGRAM

• Diagram 1.1. Diagram/Siklus Dalam Proses Perancangan.....	11
• Diagram 4.1. Organisasi Ruang Lt.1.....	61
• Diagram 4.2. Organisasi Ruang Lt.2.....	62
• Diagram 4.3. Organisasi Ruang Lt.3.....	62
• Diagram 4.4. Pola Sirkulasi Lt.3.....	63
• Diagram 4.5. Pola Sirkulasi Pengunjung.....	65
• Diagram 4.6. Pola Sirkulasi Pemain.....	65
• Diagram 4.7. Pola Sirkulasi Pengelola.....	65
• Diagram 5.1. Pemilihan Tema Rancangan	71
• Diagram 5.2. Konsep Zoning.....	73
• Diagram 5.3. Jenis-jenis Lampu.....	85
• Diagram 5.4. Skema Kinerja Sprinkler	86

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Surabaya adalah kota kedua di Indonesia yang tingkat pertumbuhan ekonominya dari tahun ke tahun cukup tinggi. Hal ini dikarenakan dukungan dari sektor riil, serta posisi kota Surabaya yang digunakan sebagai etalase dagang di wilayah Indonesia Timur sehingga dapat bertahan dari krisis ekonomi global. Surabaya sekarang sudah berkembang menjadi sebuah kota metropolitan. Pertumbuhan ekonomian yang cukup tinggi mempengaruhi dinamika kehidupan masyarakat kota Surabaya, dimana masyarakat menjadi semakin sibuk dengan pekerjaan mereka. Semakin tinggi tingkat kesibukan mereka, maka tingkat kelelahan dan stress pikiran menjadi semakin tinggi pula.

Bekerja dan beraktivitas menyita banyak tenaga dan pikiran sehingga manusia membutuhkan kesegaran dan pergantian suasana untuk mencapai keseimbangan hidup. Masyarakat membutuhkan tempat refreking atau tempat hiburan untuk menenangkan pikiran dan melepas lelah. Hiburan merupakan pemulihan dari kejenuhan yang mampu memberikan kesegaran jasmani dan rohani. Melepas diri dari kesibukan sehari-hari, dan pada saat tertentu merupakan obat yang paling dianjurkan untuk menghilangkan stress, agar pikiran dan jasmani jauh lebih segar dan penuh semangat.

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, juga mempengaruhi selera masyarakat dalam menghilangkan stress, salah satunya dengan bermain. Dimana jenis permainan yang ada saat ini banyak yang sudah menggunakan teknologi komputer. Selain itu, jenis permainan yang penuh dengan tantangan juga sangat digemari oleh masyarakat, apalagi oleh anak-anak muda.

Adapun yang menjadi latar belakang dari perancangan "Pusat Permainan dan Hiburan di Surabaya" ini adalah Tingginya pertumbuhan penduduk yang menjadikan Surabaya sebagai kota yang sibuk akan aktifitasnya. Hal inilah yang nantinya memacu tingkat kejenuhan akan rutinitas suatu pekerjaan. Oleh karena itu perlu diadakan suatu sarana hiburan bagi masyarakat sebagai penghilang rasa lelah dan stress akibat aktifitas/pekerjaannya. Dimana hiburan tersebut

merupakan suatu kegiatan ringan yang sifatnya ”relaksasi” dan ”rekreasi” yang tidak perlu sampai harus menguras pikiran dan otak. Sekaligus dapat menjadi sarana penyaluran hobby masyarakat. Tingginya penduduk disini akan berdampak pada keramaian pengunjung yang datang dan pendapatan yang didapat lebih banyak dengan hadirnya proyek yang akan dirancang pada nantinya. Berikut adalah data pertumbuhan penduduk di Surabaya dan banyaknya kelahiran dalam menentukan kapasitas ruang yang direncanakan pada proyek yang akan dirancang nantinya.

Tabel 1.1 Data Statistik Penduduk Surabaya tahun 2000 - 2008

TAHUN	JUMLAH PENDUDUK	PRESENTASE PERTUMBUHAN
2000	2.902.431	1,338%
2001	2.939.582	1,280%
2002	2.977.209	1,280%
2003	2.015.317	1,280%
2004	2.053.913	1,280 %
2005	2.093.003	1,280 %
2006	2.665.465	1,280 %
2007	2.566.257	1,280 %
2008	2.488.314	1,272 %

Sumber : BPS (Badan Pusat Statistik) Kota Surabaya

Tabel 1.2 Data Banyaknya Kelahiran Surabaya Tahun 2001-2006

Tahun	Jumlah/Total
2001	28.761
2002	35.872
2003	25.653
2004	28.044
2005	43.678
2006	39.606

Sumber : BPS (Badan Pusat Statistik) Kota Surabaya

Bermain adalah suatu jenis kegiatan yang tidak akan pernah bosan dilakukan oleh manusia, meskipun oleh orang dewasa sekalipun. Didalam diri setiap manusia jika sudah lelah dalam melakukan sesuatu pekerjaan yang sifatnya serius, pasti ada keinginan untuk bersantai. Dan solusi untuk

menghilangkan stres itu adalah bermain. Hal ini dapat dilihat dari ramainya pengunjung ke tempat-tempat hiburan maupun gamecenter yang akhir-akhir ini semakin tinggi peminat game khususnya yang ada di kota Surabaya. Baik itu yang ada di Mall, plaza, senayan city, dan lain-lain. Dimana pengunjungnya tidak hanya anak-anak kecil atau masa remaja saja, melainkan juga banyak orang dewasa dan orang tua yang ikut bermain. Berikut adalah data tabel tentang banyaknya pengunjung ke tempat-tempat/taman hiburan dan meningkatnya peminat game khususnya yang ada di Surabaya dari tahun 2001-2006.

Tabel 1.3 Data Pengunjung ke Taman Hiburan di Surabaya

Taman Remaja Surabaya		
Tahun	Dewasa dan anak-anak	Uang masuk
2001	1.005.544	4.113.677
2002	1.031.444	4.209.044
2003	910.414	4.063.735
2004	939.591	4.030.726
2005	928.037	5.069.163
2006	1.105.335	8.115.255
Sumber : Taman Remaja Surabaya (BPS)		
Taman Hiburan Pantai Kenjeran Surabaya		
Tahun	Dewasa dan anak-anak	Uang masuk
2001	302.171	451.747
2002	319.273	582.323
2003	326.180	611.851
2004	334.136	828.667
2005	227.918	683.754
2006	322.833	822.447
Sumber : Taman Hiburan pantai kenjeran surabaya (BPS)		

Tabel 1.4 Data Peminat Game Center di Surabaya

Tahun	Jumlah Game Center	Peminat Game
2004	28	480
2005	35	520
2006	75	7500
2007	100	10374
2008	114	12000
2009	145	25798

Sumber : PT. WIZ Game Center

Makin banyaknya tempat-tempat hiburan yang ada di Surabaya, baik yang bersifat fasilitas utama maupun sebagai fasilitas penunjang di tempat pusat perbelanjaan seperti Gamezone, Timezone, stingers, dan lain-lain. Maupun sebagai fasilitas utama seperti Taman Remaja Surabaya, Water Park, dan sebagainya. Tabel 1.5 adalah sebagian contoh permainan yang disajikan pada tempat permainan dan hiburan yang menjadi salah satu fasilitas penunjang pada pusat perbelanjaan maupun yang menjadi fasilitas utama.

Tabel 1.5 Data tempat dan jenis permainan yang ada di Surabaya

Nama Mall	Lokasi	Jenis Permainan/karakter		Pengguna
Tunjungan Plaza	Jl. Basuki Rahmat 16-18, Surabaya	Stringers Indoor	- Video Games (Sega Rally, Daytona USA, Stadium Cross,dll)	Semua Umur
			-Mandi Bola,	Anak-anak
			-Stasiun stingers,	Anak-anak
			-Carousel,	Anak-anak
			-Bom Bom Car,	Semua Umur
			-Galleon,	Remaja & dewasa
			-Hopper Dophlin,	Remaja & dewasa
			-Hoop it,	Remaja & dewasa
			-Samba,	Semua Umur
			-Chasing Car,	Anak-anak
			-Kidy Wheel.	Anak-anak
Carrefour Rungkut	Jl. Kali Rungkut Surabaya	Amazone Indoor	Video Games (Sega Rally,virtua cop3, time crisis3,dll)	Semua Umur
Nama Mall	Lokasi	Jenis Permainan/karakter		Pengguna
Carrefour Rungkut	Jl. Kali Rungkut Surabaya	Amazone indoor	- Umbrella	Anak-anak
			-Mini Train	Anak-anak
			-Dormax2	Remaja & dewasa
			-Drummania	Semua Umur
			-Dance Mania	Remaja & dewasa
Delta Plaza	Jl. Pemuda Surabaya	Timezone indoor	-Merry Go aRound	Anak-anak
			-Playground (Boneka, Perosotan, mandi Bola,dll)	Anak-anak
			-Video Games (Sega Rally,Car Type, The Fast and The Furious,	Semua Umur

			Mariokart) -Razing Storm -Spin Ball -Himmer -Finding Nemo -Dino Dash -Megalobo Mickey The Mouse	Remaja & dewasa Semua Umur Semua Umur Semua Umur Semua Umur Remaja & dewasa Semua Umur
Nama Tempat Wisata	Lokasi		Jenis Permainan	Pengguna
Taman Remaja Surabaya	Jl. Kusuma Bangsa Outdoor		- Ghost House - Shooting Galery - Merry Go Round - Twin Dragon - Bom Bom Car - Twist Aldin - Mini Train - Ball Pool - Mini Coaster - Family Swinger - Typhoon Coaster	Semua Umur Anak-anak Anak-anak Anak-anak Semua Umur Remaja & dewasa Remaja & dewasa Remaja & dewasa Remaja & dewasa Anak-anak Anak-anak
Water Park Surabaya	Area Perumahan Ciputra Land Surabaya Outdoor		- Tornado - Aquazone - Space Hole - Wave Pool - OctopusRacer	Remaja & dewasa Anak-anak Remaja & dewasa Semua Umur Remaja & dewasa

Nama Tempat Wisata	Lokasi	Jenis Permainan	Pengguna
Water Park Surabaya	Area Perumahan Ciputra Land Surabaya Outdoor	- Lazy River - Flying Boats - Water Cross Activity - Open or Dark Racer Tracks	Semua Umur Remaja & dewasa Remaja & dewasa Remaja & dewasa
Batu Night Spectacular (BNS)	Kota Batu Malang Semi Outdoor-Indoor	- Tornado - Lampion Garden - Rumah Hantu - Cinema Empat Dimensi - Sepeda Udara - Bom-Bom Car	Remaja & dewasa Semua Umur Remaja & dewasa Remaja & dewasa Semua Umur Semua Umur

		<ul style="list-style-type: none"> - Go-Kart - Pacaran Udara - Carousel - Rumah Kaca 	Remaja & dewasa Semua Umur Anak-anak Semua Umur
--	--	--	--

Sumber : Hasil Analisa Lapangan (2010)

Zaman sekarang ini banyak faktor-faktor yang dapat merusak jiwa generasi muda. Misalnya yang akhir-akhir ini banyak terjadi adalah pemakaian narkoba ataupun sejenisnya dan pertengkaratan/tawuran antar kelompok satu dengan yang lain. Dan yang menjadi salah satu faktor yang menyebabkan tindakan anarkis/kriminal itu terjadi, dikarenakan kurangnya tempat/taman bermain dan hiburan. Oleh karena itu, salah satu solusi dalam mencegah/menghindari hal-hal tersebut terjadi lagi adalah menyediakan sebuah tempat bermain dan hiburan bagi semua kalangan masyarakat, dan diharapkan dengan melakukan suatu kegiatan yang dapat menghilangkan suatu kebosanan dan memberikan rasa senang/gembira akan menimbulkan dampak positif bagi masyarakat maupun negara.

Adapun Fasilitas Permainan dan Hiburan yang disediakan nanti adalah berbagai macam-macam bentuk permainan yang secara tidak langsung sifatnya dapat melatih kecerdasan otak yang dibuat menarik, sehingga pengunjung merasa senang tanpa mengalami kejenuhan. Adapun tujuan menciptakan suatu bangunan ini adalah merupakan pusat permainan, baik yang bersifat mendidik, kecerdasan, ketangkasan, dan hiburan. Fasilitas yang disediakan nantinya juga akan menyajikan yang terbaru dari setiap tahunnya dengan mengikuti perkembangan jaman, yang juga dapat dimanfaatkan sebagai ajang unjuk gigi baik dalam beraktivitas, kecerdasan, inspirasi, dan ketangkasan bagi semua pengunjung. Dari situ dapat kita simpulkan bahwa dengan adanya Fasilitas Permainan dan Hiburan ini nantinya akan dapat memberikan suatu keuntungan dan kegembiraan baik terhadap orang-orang maupun negara.

1.2. Maksud dan Tujuan Perancangan

Maksud dari perancangan ini adalah membuat sebuah tempat khusus yang menyediakan berbagai fasilitas-fasilitas permainan dan hiburan yang ditujukan bagi semua kalangan baik anak-anak, remaja, maupun dewasa sebagai tempat relaksasi atau penghilang rasa lelah dan stress akibat aktifitas yang ada di perkotaan. Maupun buat hiburan semata. Dimana jenis-jenis permainan yang akan disediakan disini tentunya yang bersifat mendidik kecerdasan, ketangkasan, maupun buat hiburan semata.

Adapun tujuan dari sebuah tempat "Pusat Permainan dan Hiburan di Surabaya" ini, adalah sebagai berikut :

1. Memberikan keuntungan timbal balik antara pengelola, pemerintah, masyarakat dan pengunjung.
2. Dapat menjadikan daya tarik pengunjung yang berarti dapat meningkatkan nilai ekonomik kegiatan setempat sehingga dapat meningkatkan kualitas lingkungan sekitar.
3. Manfaat Bagi Pemerintah :
 - Meningkatkan Income daerah dari segi perpajakan.
 - Bertambahnya fasilitas kota sehingga menambah fasilitas hiburan bagi wisatawan.
 - Mewujudkan landmark baru pada kawasan tersebut.

Sedangkan sasaran yang ingin dicapai dalam pembangunan "Gedung Pusat Permainan dan hiburan di Surabaya" ini, antara lain :

1. Menyediakan fasilitas hiburan baru bagi masyarakat Surabaya sebagai tempat rekreasi didalam kota. Dimana jenis permainan dan hiburan yang disajikan akan selalu mengikuti perkembangan jaman (up to date) dan sekaligus menjadi tempat untuk menyalurkan hobby mereka.
2. Fasilitas permainan dan Hiburan Surabaya ini merupakan suatu tempat hiburan untuk bermain dan refreasing yang cocok bagi semua kalangan khususnya bagi masyarakat Surabaya, sedangkan untuk permainannya terdapat berbagai jenis-jenis permainan diantaranya game zone, multiplayer game, playground (tempat bermain anak), Mekanik games area dan hiburan menyenangkan lainnya.

3. Fungsional :

- Pembangunan fasilitas ini ditujukan akan dapat berfungsi sebagai wadah dari dunia hiburan.

1.3. Batasan & Asumsi

Untuk memberi arahan dalam pembahasan maka ditetapkan suatu batasan dan asumsi suatu perencanaan sebagai berikut :

Ø Batasan

- Pada perancangannya nanti, selain menyediakan permainan-permainan "digitalisasi" sebagai fasilitas utama, disini juga menyediakan jenis-jenis hiburan lainnya seperti Multiplayer game, mekanik game, playground, dan lain-lain.
- Pembatasan umur untuk setiap area Permainan dan Hiburan, untuk area Multiplayer game, dan Mekanik game dari usia sekolah sampai dewasa, untuk area Playground anak dari usia 5-13 tahun, sedangkan untuk area gamecenter tidak ada batasan umur karena mencakup untuk seluruh keluarga.
- Bangunan yang direncanakan difungsikan sebagai pusat permainan yang bersifat "visualisasi" yang akan memenuhi kebutuhan masyarakat akan hiburan.
- Pada perancangan ini, fungsinya mencakup segala jenis permainan dan hiburan masyarakat.

Ø Asumsi

Yang dimaksud dengan asumsi disini adalah hal-hal yang tidak atau belum dapat diukur dengan pasti, sehingga dapat diasumsikan kedepannya untuk perencanaan dan perancangan Fasilitas Permainan dan Hiburan ini.

- Pengguna perancangan (proyek) :
 1. Pengelolaan Permainan dan Hiburan ini diasumsikan dapat menampung kebutuhan sampai pada 25 tahun mendatang. Dimana permainan yang disediakan juga selalu mengikuti perkembangan teknologi (up to date) di setiap tahunnya.
 2. Fasilitas Permainan dan Hiburan ini dioperasikan mulai pukul 10.00-22.00 WIB dan berlaku untuk semua jenis fasilitas yang ada.

3. Fasilitas Permainan dan Hiburan ini diasumsikan dapat bertahan lama dari tahun ke tahun.
4. Pengunjung Fasilitas Permainan dan Hiburan ini adalah berlaku untuk umum (anak-anak, remaja, dewasa).

- Kepemilikan Proyek :

Diasumsikan perancangan ini milik swasta yang bertanggung jawab atas kelancaran usaha, pengoperasian proyek tersebut. Serta permasalahan dana dianggap dapat dipenuhi. Dan peran dari pemerintah sendiri hanya membantu memberikan petunjuk dan mengawasi agar sesuai dengan tujuan pemerintah.

1.4. Tahapan Perancangan

Metode yang digunakan dalam merencanakan proyek ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mendiskripsikan pengertian dari judul.
2. Mengidentifikasi masalah dengan penelaah kondisi fisik bangunan, terutama penghuninya secara obyektif.
3. Memperhatikan arahan dan kebijakan pemerintah baik yang bersifat telah ada maupun yang direncanakan sebagai bahan masukan.
4. Pengumpulan data, dimana data-data berasal dari studi kasus obyek, standar-standar perencanaan untuk memperoleh gambaran pada setiap permasalahan yang ada dan dapat disimpulkan pemecahan persoalan yang dihadapi.

Adapun tahapan itu sendiri yang dilakukan dalam proses perancangan proyek ini dimulai dari identifikasi masalah, pengumpulan data, penentuan lokasi, penentuan konsep dasar hingga hasil akhir yang berupa gambar rancangan beserta laporan dan maket sebagai perwujudan 3 dimensi. Adapun Metode yang dipakai untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

- a. Studi literatur

Melakukan studi pengenalan masalah yang berhubungan dengan proyek yang direncanakan untuk melengkapi data, sebagai masukan dalam proses perencanaan dan perancangan dengan cara mencari data-data dari buku, koran, artikel, majalah, dan lain-lain.

b. Studi komperatif (survey)

Melakukan study yang bertujuan untuk memperoleh gambaran objektif terhadap arah perancangan yang berhubungan dengan proyek yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung di lapangan.

c. Wawancara

Melakukan proses tanya jawab dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan proyek yang direncanakan untuk melengkapi laporan perencanaan dan perancangan.

d. Penyusunan Data dan pengolahan data

Data-data yang sudah terkumpul diverifikasi, untuk kemudian diolah dan diproses guna mendapatkan pedoman dalam perencanaan dan perancangan Fasilitas Permainan dan Hiburan di Surabaya.

e. Studi Internet

Metode penelitian menggunakan cara deduktif, yaitu membahas dari hal-hal yang bersifat umum ke hal yang bersifat khusus, mulai dari pengenalan, pemahaman, permasalahan analisa-analisa, sampai kepada kesimpulan, ide gagasan, konsep-konsep rancangan, dan penyempurnaan rancangan.

f. Konsep Rancangan

Gambaran secara umum dalam memulai perancangan yang merupakan gubahan dari tema dan tujuan dalam konsep perancangan fisik bangunan, maupun sarana prasarananya.

g. Ide Bentuk

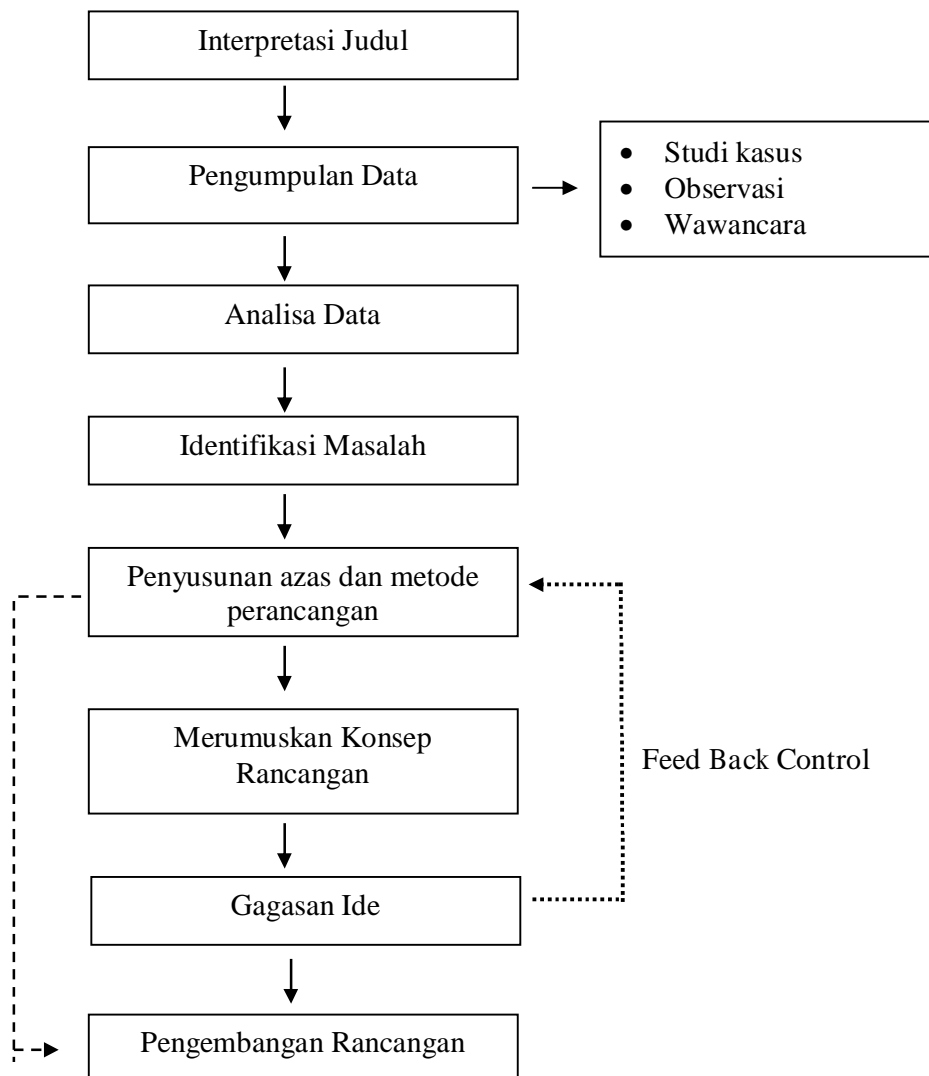
Gagasan awal dimana berupa gambar olahan bentuk gabungan geometri (transformasi bentuk) untuk ditampilkan pada dalam bangunan yang akan dirancang dimana disesuaikan dengan tema atau konsep dari rancangan tersebut tanpa harus mengurangi fungsi bangunan itu sendiri.

h. Feed Back Control

Untuk memperoleh desain akhir yang sesuai dengan tema/konsep, fungsi dan tujuan bangunan, maka terlebih dahulu perlu dilakukan feed back control, berfungsi mendapatkan alternative yang paling optimal.

i. Gagasan Pra Rancangan

Setelah melakukan proses tahap awal dalam perancangan yang telah tersebut diatas maka akan memperoleh desain gambar yang dapat digunakan sebagai pokok pemikiran dalam proses merancang yang lebih rinci, antara lain berupa gambar denah, tampak, potongan, dan detail.



Gambar 1.1 Diagram / siklus dalam proses perancangan

Sumber : Analisa penulis,2010

1.6. Sistematika Laporan

- **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang proyek Tugas Akhir secara garis besarnya saja, yang meliputi : latar belakang dalam pemilihan judul "Pusat Permainan dan Hiburan di Surabaya". Disamping latar belakang juga menjelaskan tujuan dan sasaran proyek ini dipergunakan untuk apa dan diperuntukkan oleh siapa. Selain itu, menjelaskan tentang lingkup perancangan yang menggunakan pola perancangan tapak. Untuk metode perancangan menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan dalam menyusun sebuah proyek Tugas Akhir.

- **BAB II TINJAUAN OBYEK RANCANGAN**

Pada bab ini lebih banyak menjelaskan proyek Tugas Akhir sudah mulai mendalam, meliputi : tinjauan umum yang mencakup pengertian judul Tugas Akhir, menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan studi yang telah dicari baik studi literature maupun studi kasus, menjelaskan persyaratan pokok proyek, serta menjelaskan tentang kepemilikan proyek tersebut.

Selain tinjauan umum, juga terdapat tinjauan khusus yang mencakup arahan sampai dimana batasan dan asumsi obyek yang akan dirancang, menjelaskan tentang skala pelayanan dan klasifikasi pemakai dalam lingkup pelayanan, menjelaskan aktivitas dan kebutuhan ruang yang akan dirancang, dan membahas pengelompokkan ruang, serta perhitungan luasan ruang.

- **BAB III TINJAUAN LOKASI**

Pada bab ini menjelaskan tentang penempatan lokasi proyek rancangan yang akan didirikan, yang menjelaskan mulai dari latar belakang pemilihan lokasi, penetapan lokasi, kondisi fisik lokasi, aksesibilitas untuk menuju ke lokasi, dan potensi bangunan sekitar, sampai jenis infrastruktur kota.

- **BAB IV TINJAUAN PENDEKATAN RANCANGAN**

Membahas tentang proses analisa terhadap komponen program ruang yang didapatkan dan site yang terpilih. Komponen pembahasan analisa ruang meliputi analisa hubungan ruang, analisa sirkulasi antar ruang, organisasi ruang, dan karakteristik ruang.